# Black Zone

DOKA




DÜSSELDORF · SAN FRANCISCO · PARIS · SOEST (NL)

# Black Zone

## Installation

Vor der Installation von Black Zone sollten Sie sich zunächst eine Sicherheitskopie der Originaldiskette mit dem DOS-Befehl DISKCOPY erstellen. Verwenden Sie das Diskettenlaufwerk A, lautet der Befehl zum Kopieren DISKCOPY A: A:. Die anschließende Installation sollte nur mit der Sicherheitskopie durchgeführt werden.

Zur Installation legen Sie die Diskette in das Diskettenlaufwerk A (oder B) und wechseln auf der DOS-Ebene auf dieses Laufwerk durch die Eingabe von A: ↵ (oder B: ↵). Auf der Diskette befindet sich ein komfortables Installationsprogramm, welches Sie durch die Eingabe von HDINST ↵ starten. Nachdem Sie das gewünschte Laufwerk und den Pfad zur Installation angegeben haben, wird Black Zone auf der Festplatte installiert.

## Programmstart

Um Black Zone zu starten, wechseln Sie in das Verzeichnis, das Sie bei der Installation angegeben haben, z.B. mit CD\BZ↵. Der Aufruf des Programms erfolgt immer mit BZ↵.

## Spielanleitung

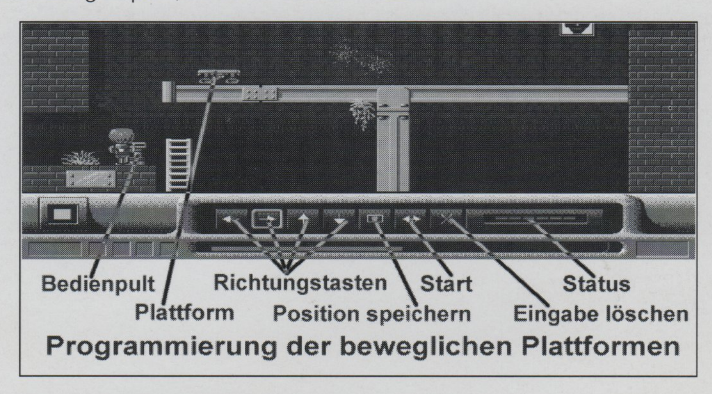
Schlüpfen Sie in die Rolle unseres kleinen Helden, den es an einen seltsamen Ort voller Rätsel und Geheimnisse verschlagen hat. Es erwarten Sie über 140 Räume, in denen es Neues zu entdecken gibt und in denen neue Herausforderungen auf Sie warten. Zur Steuerung des Helden stehen Ihnen folgende Tasten zur Verfügung:

| | |
|---|---|
| ← | nach links gehen |
| → | nach rechts gehen |
| Strg ← | kurzer Schritt nach links |
| Strg → | kurzer Schritt nach rechts |
| ↑ | langer Sprung in Laufrichtung oder Leiter erklimmen |

| | |
|---|---|
| ⓓ↓ | Leiter herabsteigen |
| Strg ↑ | nach oben springen |

Mit Esc gelangen Sie ins Hauptmenü, wo Spielstände gespeichert und geladen werden können. Das Speichern von Spielständen ist vor allem vor brenzligen Situationen zu empfehlen, um bei Versagen nicht ganz von vorn anfangen zu müssen. Außerdem kann das Programm im Hauptmenü beendet werden.

Achten Sie stets auf den Energiebalken am unteren Bildschirmrand, einige Bereiche und Situationen kosten viel Energie. Zur Auffrischung Ihres Energievorrats befinden sich in vielen Räumen Energiekapseln, die Sie nur berühren müssen.



Programmierung der beweglichen Plattformen

## Programmierung der Plattformen

In einigen Räumen können Hindernisse nur mit Hilfe von programmierbaren Plattformen überwunden werden, auf die unser Held springen kann. Diese bewegen sich, sind sie einmal programmiert, pausenlos zwischen zwei Positionen hin und her.

Wenn Sie in einen Raum mit einer programmierbaren Plattform gelangen, kann diese am zugehörigen Bedienpult, welches sich im selben Raum befindet, bedient werden. Bewegen Sie dazu den Helden vor das Pult, bis die rechteckige Lampe unten links am Bildschirm grün leuchtet. Nun können Sie das Pult durch Drücken von [ ] aktivieren. Die Bedeutung der einzelnen Schalter können Sie der Abbildung entnehmen. Sie erreichen die einzelnen Tasten mit [→] und [←], die Betätigung einer Taste erfolgt mit [↑].

Die Programmierung ist einfach: Mit Hilfe der Richtungstasten wird die Plattform an die gewünschte Anfangsposition gebracht, wobei einige Plattformen nicht in alle Richtungen bewegt werden können. Ist die gewünschte Position erreicht, muß die Speichertaste betätigt werden. Anschließend ist die Plattform auf die gewünschte Endposition zu bringen und die Speichertaste nochmals zu betätigen. Nach dem Drücken der Starttaste setzt sich die Plattform in Bewegung. Falls eine andere Programmierung nötig ist, können alle Eingaben mit der Löschtaste zurückgenommen werden. Mit [ ] verlassen die den Programmiermodus.